Juin 2015

Le N°11 Fotokino illustré

Conception Fotokino — Gratuit !

La modeste gazette que vous tenez entre les mains est la onzième livraison d'une publication au rythme totalement irrégulier. L'occasion d'en reprendre le cours nous est offerte par l'exposition *Aire de jeu* de Paul Cox. Nombreux sont celles et ceux qui seront heureux de lire ses mots, tant il est rare de pouvoir le faire. Et heureux, nous le sommes tout autant d'avoir conversé avec lui, afin de mieux cerner les liens que tissent ses travaux plastiques et graphiques avec les arts de la scène.

Mais cette nouvelle exposition pose également un lien évident avec une certaine histoire des aires de jeu pour enfants, réalisées par des artistes, designers et architectes inventifs, d'Isamu Noguchi à Enzo Mari en passant par Aldo van Eyck. Histoire qu'évoque le texte de Joëlle Zask, en revenant sur les aires du sculpteur japonais, qui a su de manière exemplaire intégrer le jeu au sein de son langage esthétique.

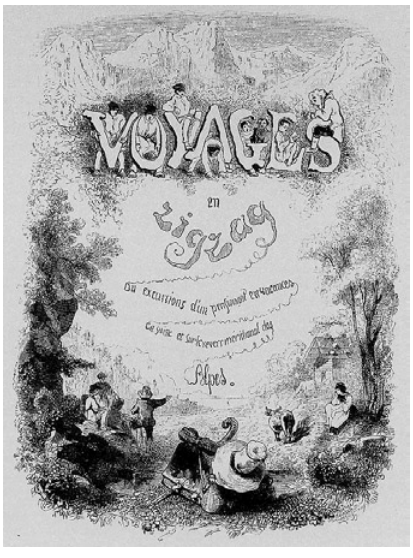
Bonne lecture !

STUDIO FOTOKINO
33 allée Léon Gambetta
Marseille 1er
www.fotokino.org

« Le trajet du meilleur des navires n'est qu'une ligne brisée faite de centaines de bords. »

Conversation avec Paul Cox

Vincent Tuset-Anrès, Fotokino

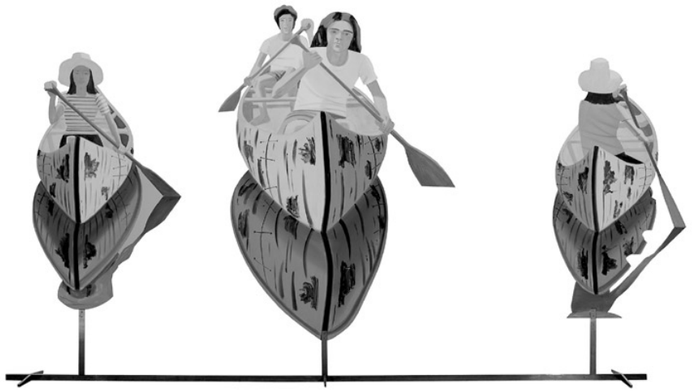


• À t'accompagner dans la réalisation de projets tels qu'*Aire de jeu*, on prend un grand plaisir à suivre ta pensée en zigzag - pour faire ici un petit clin d'œil à Töpffer. Ta connaissance de l'œuvre et des processus de travail de nombreux artistes permet au tien de naviguer sans cesse entre ton propre projet et d'innombrables références à d'autres démarches artistiques (j'inclus ici la littérature, la musique, l'architecture, les arts populaires, etc.). Il y a une forme d'érudition qui se propose comme lecture sous-jacente de ton travail. Et qui s'immisce en permanence dans ses différentes phases, tout autant du point de vue de sa logique que de ses qualités formelles.

Il y a une phrase de Marie Darrieussecq qui me revient à l'esprit, à laquelle je souscrirais à moitié : « Si j'écris, ce n'est pas parce que j'ai beaucoup vécu, mais c'est parce que j'ai beaucoup lu. » Je trouve ça assez joli, et je pense qu'on est beaucoup dans cette situation. Je ne peux pas m'empêcher de peindre ou de dessiner parce que j'ai d'abord adoré des œuvres. C'est cependant à égalité avec le désir d'inventer ou de célébrer ce que je regarde par ma fenêtre… mais oui, l'admiration de certaines œuvres est essentielle. C'est l'une des raisons pour lesquelles je procède souvent par citation. Ça permet également de ne pas construire son discours, ou plutôt de le construire, mais entièrement sur une collection de citations rangées dans le désordre. Je pense à très jolie phrase d'Emerson, en rapport avec les *Voyages en zigzag* de Toppfer, qui par un hasard absolument génial leur est contemporaine : « Le trajet du meilleur des navires n'est qu'une ligne brisée faite de centaines de bords » (" zigzag lines " en anglais). L'idée que l'on rectifie le tir au milieu du travail, en étant happé par l'imprévu, d'être perméable aux contingences, aux choses qui adviennent, en ouvrant des parenthèses, en remettant à plus tard le projet initial, qui parfois finit par ne jamais voir le jour – ou alors si, mais des années plus tard – c'est une fatalité très présente dans mon travail. On pourrait appeler cela une méthode mais ce n'en est pas vraiment une. C'est très important de prendre en compte tous les facteurs de temps, de fatigue, d'envie ou je ne sais quoi, au lieu de rester figé sur une première intuition. C'est pourquoi les choses que j'entreprends m'ouvrent constamment à de nouvelles idées.

• Je me rappelle que la première fois que tu es venu au Studio Fotokino, pour préparer l'exposition de 2013, tu avais tout de suite pensé à y réaliser un paysage pénétrable, et d'une certaine manière, ce nouveau projet y revient.

Oui, c'est la première intuition que j'avais eue en entrant dans ce lieu, je ne l'ai pas réalisée plutôt pour des raisons matérielles. Le projet actuel la rejoint un peu, en effet, ça doit me travailler ! L'idée était de créer quelque chose comme un pointillisme en 3D, une image en plusieurs couches superposées, mais tellement superposées qu'el-



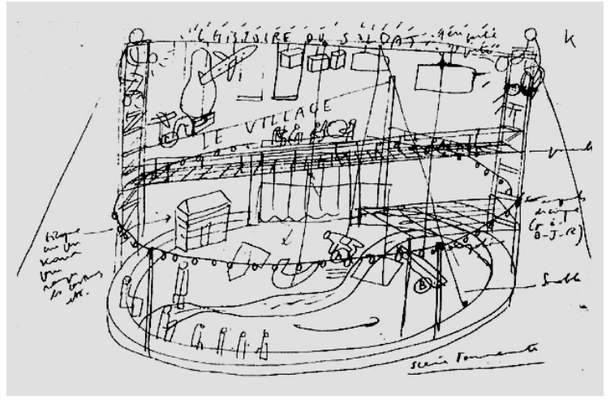
Alex Katz, *Coleman Pond*, 1975

les seraient pénétrables. Et pour revenir à ta première question, sur le fait d'assumer et d'annoncer les influences, que ce soit dans le travail même ou lorsque l'on en parle… Je trouve ça très important, et c'est pourtant assez rare dans la bouche des artistes, ce qui est très frustrant. Mais l'influence est souvent considérée comme honteuse, c'est comme si un artiste devait forcément sortir de nulle part… c'est idiot.
En travaillant à *Aire de jeu*, j'ai pensé à de très nombreuses choses. Les séries de personnages d'Alex Katz par exemple, se présentant souvent en pied, peints et découpés, placés au mur ou dans l'espace. Je les mettrais en parallèle avec une chose qui l'a probablement également inspiré, les *Dummy Boards*, que j'ai découvert en Hollande, mais qui étaient aussi répandus en Angleterre, au XVIII[e] siècle en particulier. Ce sont des personnages, découpés là aussi, que l'on disposait dans les demeures, les châteaux, pour simuler une présence, et peut-être décourager les cambrioleurs. Des peintures très réalistes, à échelle 1, qui tenaient debout, des servantes, des laquais, ou bien des chats et des chiens… on appelait ça des « compagnons silencieux ». Ce sont des objets qui m'intriguent et m'intéressent beaucoup car ils relèvent à la fois des arts populaires, ou du moins des arts appliqués, et en même temps ils sont d'une facture tout à fait savante.
Du point de vue technique, il y a autre chose qui m'a trotté dans la tête durant la préparation de cette exposition, c'est le travail de Öyvind Fahlström, un artiste qui a beaucoup travaillé les découpes, dans un vocabulaire très ancré dans les années 1960 – 1970. Et puis, bien sûr, des souvenirs davantage liées à l'enfance. Petit, j'étais un grand lecteur de *Bécassine*. Il y a un album qui se déroule pendant la Grande Guerre, et dans lequel on voit sur les champs de bataille des soldats peints découpés et placés ça et là, comme des leurres pour tromper l'ennemi. C'est assez beau, et surprenant car les dessins les montrent recto et verso. Évidemment, les images de coulisses dans *Tintin* – l'envers du décor, je crois notamment dans *Les 7 boules de cristal* – m'ont énormément marquées. Je pourrais également évoquer mon obsession pour les socles… j'ai des images en tête de la *Boîte à joujoux* de André Hellé, on y trouve toute une série d'objets et de personnages montés sur petits socles, des soldats, des petits arbres en forme de boule… et ça je crois que je ne m'en dépatouillerai jamais !

• Cela nous amène au théâtre. Cette *Aire de jeu* pose, dans un lieu d'exposition, un lien très fort avec ton travail pour le théâtre.
Oui, ces découpes n'ont pas qu'un lien formel, qui est absolument évident, avec le théâtre. Mais pour mieux en parler, je débuterai encore par une référence, le décor génial de Hockney pour *The Rake's Progress*, pour lequel il s'est inspiré des gravures de Hogarth, en utilisant des hachures croisées pour couvrir l'ensemble de son décor, y compris les costumes. C'est très beau car c'est à la fois complètement 2D, et en même temps cela habille parfois des volumes tels que les costumes. Il y a donc quelque chose de très étrange, une sorte d'ambiguïté entre la 2D et la 3D sur l'ensemble des éléments de la scène. Cela m'amène à une chose importante, que j'ai assez vite comprise dès que je me suis mis à faire des décors : on a l'impression, dans un théâtre à l'italienne, que l'on travaille les volumes, mais en réalité c'est plutôt comme travailler une peinture, il s'agit de considérer le décor davantage comme un ensemble de plans entre lesquels tu circules. Proposer un volume sur une scène, ça n'a pas de sens, à moins qu'il pivote sur lui-même et que tu voies toutes ses faces. La solution, c'est de faire des objets plats qui simulent un volume.

• Les décors de Hockney travaillent vraiment cette question, la perspective, l'illusion, mais en marquant sa nature factice, sur une surface très limitée. Tout ceci étant dicté par la frontalité du public, qui induit une orientation du regard. Peut-on en jouer ?
Oui, le rapport frontal, c'est une contrainte dont tu peux jouer, avec la réserve que tu ne peux pas prévoir tous les points de vue tout de même, il y a des petites variations. Et dans la perception de la succession des plans, en profondeur, si toutefois on travaille comme ça, il y a des surprises, imprévisibles.

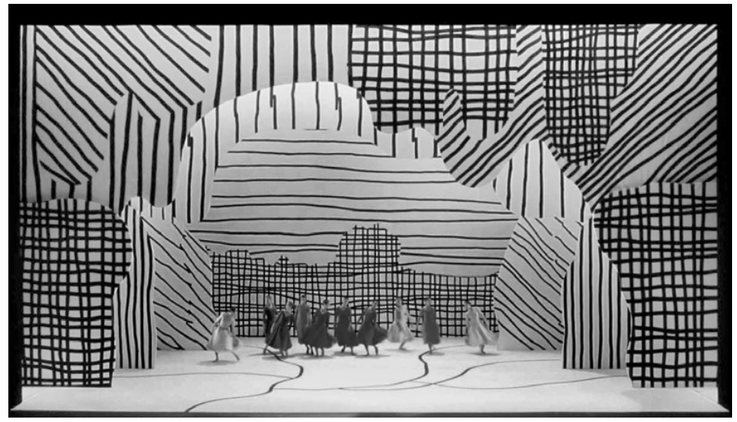
• Comment le travail pour la scène est arrivé dans ton parcours ?
Ma première scénographie a été pour *Histoire du soldat*, en 1997, dans un cirque sous chapiteau, avec une scène circulaire. J'étais parti du principe que le narrateur donnait à voir son texte comme on montrerait un livre *pop-up*. Au fur et à mesure du récit, des cintres, des éléments de décor, tous plats, venaient se poser à vue. À l'origine, c'est comme pour les affiches, j'avais cette envie de faire des décors, car beaucoup de peintres que j'admire en ont fait. Ce sont des incursions intéressantes dans des voisinages proches. J'en avais parlé il y a très longtemps à un ami qui était à l'époque l'éditeur de mes premiers bouquins, et lorsqu'il est devenu directeur de l'Opéra de Nancy, il s'en est souvenu.



Paul Cox, Esquisse préparatoire pour *Histoire du Soldat*, 1997

• Progressivement, cette activité s'est faite de plus en plus présente, il me semble.
Aujourd'hui, effectivement, j'en fais plus fréquemment, et puis je le fais mieux, donc ça prend plus de temps ! Ce sont des gros chantiers, mais je ne veux pas non plus que ça me dépasse. En la matière, j'ai un modèle absolu, c'est Gilles Aillaud. Le rapport qu'il entretenait avec le théâtre, cette façon qu'il avait de faire des scènes qui ne ressemblaient en rien à ses peintures, tout en étant en lien avec ce qu'il y avait expérimenté… c'est ce que je recherche, trouver dans la scène ce que je n'ai pas l'occasion de tester dans mes peintures, et puis inversement. Je fais beaucoup de choses différentes, mais ce qui me passionne, c'est d'arriver à les entrecroiser. Toutes ces activités demeurent l'application d'arts visuels, mais elles sont tellement différentes dans leur mise en forme que cela amène des ouvertures. Par exemple, ce qui m'occupe en ce moment avec *Aire de jeu*, ça vient vraiment d'une chose que je savais pour l'avoir lue et observée chez les autres, mais que je me suis vraiment appropriée en le faisant moi-même avec mes petites peintures d'observation : c'est la question de la superposition des plans. C'est très rare de voir un objet, une personne, en entier. Mis à part ceux qui se trouvent au premier plan, les éléments qui composent tout ce que tu regardes sont tous masqués, en partie plus ou moins grande, par ceux qui se trouvent entre eux et toi. C'est une chose qui n'est pas évidente dans la représentation, chez les enfants par exemple, la superposition des plans est quelque chose d'assez rare, ils ont tendance à étager les éléments. On en prend d'avantage conscience lorsque l'on se déplace, en voiture ou en train par exemple, et que l'on voit les plans qui coulissent les uns avec les autres.

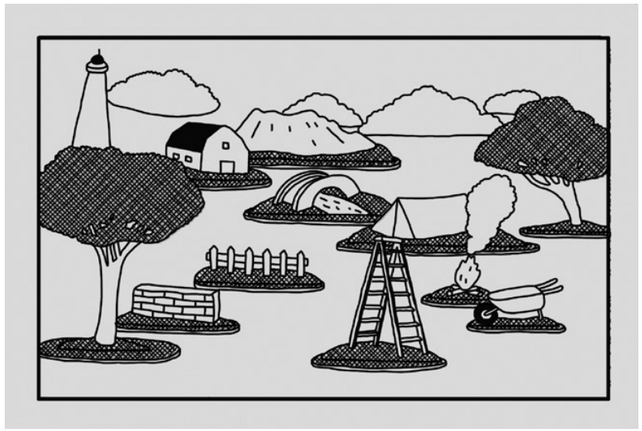
Paul Cox, décors et costumes pour *Les Sylphides*, chorégraphie de Benjamin Millepied, création 2011



• Est-ce l'intérêt pour ces questions de mise en espace, propres à la scène, qui t'a éloigné du livre, qui était une activité essentielle pour toi auparavant, et qui se fait plus rare désormais ?
Ce n'est pas tellement ça, enfin il y a plusieurs raisons. D'abord je suis assez lent, j'avance assez posément. Ce n'est pas du tout l'envie qui me manque de faire des livres, mais ce sont des chantiers qui nécessitent du temps, que je n'ai pas eu dernièrement. L'autre chose, c'est que je fonctionne un peu par période. Je nourris une sorte de claustrophobie stylistique : quand s'accumulent trop de projets dans un certain domaine, j'ai envie de m'en échapper. Et puis, sans prétention aucune, lorsque j'ai commencé à faire des livres pour enfants, il y avait assez peu de choses, ou bien des choses qui ne me plaisaient pas trop. J'ai donc cherché à faire avec mes moyens ce que j'aurais aimé voir en librairie. C'est vrai que maintenant cette « mission » en quelque sorte, me semble moins utile car depuis quelques années, même chez les très jeunes, je vois des choses que j'aurais été ravi de voir à l'époque, et donc je réserve un peu mes forces. En ce qui concerne la scène, c'est différent, même s'il y a une vingtaine d'années, aussi, je ne voyais pas des choses que j'avais envie de voir. En danse, il y a encore aujourd'hui une sorte d'obsession de la scène vide, ce qui est compréhensible mais parfois assez dommage. J'ai essayé pas mal de choses qui étaient le contraire du vide. Ce qui me passionne dans l'image, c'est l'illusion, il n'y a rien qui me passionne plus qu'une image ou un tableau dans lequel sont utilisés les moyens ancestraux de l'illusion de profondeur, d'espace, etc. Sur la scène aussi, lorsque l'illusion existe, c'est génial. J'ai l'impression que les expériences que j'ai faites où les moyens n'étaient pas mis en œuvre pour que l'illusion fonctionne, sont les moins réussies. Il y a une recette, en quelque sorte, qui nous est donnée par Yannis Kokkos : selon lui, la scène marche à son mieux lorsque tu as une très nette partition entre l'espace scénique et l'espace public, quand tu as un décor qui disparaît dans les bords du cadre de scène, et que la scène apparaît comme un tableau aux bords coupés. Cette scène-là, telle une fenêtre ou un écran, fonctionne beaucoup mieux qu'avec un volume posé au milieu d'un environnement noir ou blanc. Car dans ce dernier cas, il n'y a plus de frontière entre le rituel, le magique, et le spectateur.

• Puisqu'on aborde ces aspects techniques, et pour faire un clin d'œil à Hockney, qui a écrit cette somme sur les secrets employés par les maîtres anciens : à égalité avec l'admiration pour le travail de nombreux artistes, il y a chez toi une forme de fascination pour leurs trucs…
Oui, c'est la curiosité, l'envie de connaître le processus de création, de démystifier en fin de compte, puisque bien évidemment on a pas affaire à des types qui font ça comme ça, les doigts dans le nez du jour au lendemain. C'est toujours le fruit d'un long chemin, d'un apprentissage, et de trucs. Je pense par exemple à un catalogue du musée de Montauban, dans lequel j'avais découvert que pour composer ses grandes machines, Ingres procédait par collage. Il réalisait de grands fusains, et ensuite il les découpait et les baladait sur sa toile, pour composer son image. C'est

Paul Cox, dessin pour *Aire de jeu*, 2015



un procédé très simple, et qui pour moi souligne également le rôle fondamental du collage dans la construction d'une image. L'autre exemple qui me vient à l'esprit, c'est Rodin. J'avais vu l'exposition *300 dessins* il y a quelques années, qui classait en grands chapitres toutes ses techniques de tâtonnement, que ce soit le dessin découpé et repositionné sous forme de collage, ou l'utilisation de contre-formes pour faire des sortes de pochoir. Ses dessins ont l'air d'être réalisés d'un coup de main, d'un trait extrêmement fin. Mais j'ai découvert que pour y arriver, il commençait par des esquisses, des séries de lignes, puis qu'ensuite il choisissait une médiane, avec un crayon très affûté, en allant très lentement. C'est très stimulant car ça rend le travail plus accessible, tu te dis : « Finalement, pourquoi pas moi ?! » Il y a tant de chemins possibles...

Par rapport au collage, pour moi c'est un peu une obsession, je perçois le monde comme une sorte de vaste collage, que tu pourrais regarder comme une gigantesque collection de jeux de construction. Il y a un arbre, qui est un certain type de système, puis derrière se trouve une maison, qui est un autre type de système, plus loin tu as de l'eau, et ainsi de suite. Et dès que tu te déplaces, tout ce collage se déplace... Moi-même je procède par collage, je prépare plein de petits éléments que je découpe puis j'ai juste à les manipuler, les bouger, les coller, quel que soit l'agencement, ça fonctionne. Je me souviens d'un petit film dans lequel on voit Dubuffet travailler ainsi, on se rend compte que tout ce qu'il entreprend fonctionne.

Cette idée de collage généralisé est au centre de l'*Aire de jeu*, parce le dispositif permet une infinité de superpositions de plans, de cadrages. Certains éléments sont des ouvertures, des fenêtres au travers desquelles tu découvres les plans suivants. Il y a une telle immensité de possibles que quelque part, ça marche toujours, c'est une méthode de paresseux, quoi !

• Il me semble qu'*Aire de jeu* rassemble de nombreux éléments présents à différents endroits dans ton travail. Le rapport à l'espace, la question du paysage, le jeu... c'est comme une forme de synthèse de ton travail pour la scène, pour les expositions, de ton travail de peintre...

Oui, tu as raison, mais ce n'est pas intentionnel, c'est une sorte de mayonnaise que je touille au croisement de différentes pratiques… C'est un peu une découverte aussi, avec sa part d'imprévu, on verra. Il y a un sujet que ce projet esquive et qui pourtant me passionne en peinture, c'est celui des contours, qui sont fondamentaux dans l'image peinte. Le problème que j'ai rencontré ici est celui de comment négocier l'arrêt par la peinture de la forme découpée.

• Et l'enfance ? L'*Aire de jeu* fait référence à celle des comédiens et des danseurs, mais également à celle des enfants. La présence récurrente de l'enfance dans tes projets, tu la comprends comment ?

Quels que soient mes efforts, même les plus académiques, il y a toujours quelqu'un pour me demander : « Ah, c'est un enfant qui a fait ça ? » Cela m'a toujours beaucoup étonné, sans me fâcher du tout, d'ailleurs ! Cela doit sans doute venir de mon côté naïf et autodidacte. Je n'ai jamais été laminé par un prof qui aurait mis le doigts sur des choses qui ne vont pas, je sais qu'il y en a, mais je n'arrive pas à faire autrement. À vrai dire, j'ai vraiment l'impression d'être un enfant qui joue quand je travaille, et la notion de plaisir est véritablement cruciale, c'est un jeu solitaire, très proche des jeux solitaires que je pratiquais enfant. Il y a toujours aujourd'hui la recherche d'un plaisir dans le faire et l'évitement de choses qui seraient trop difficiles à réaliser. Je suis davantage à la recherche de ce qui peut me permettre une improvisation légère et plaisante. Il y a aussi probablement une conscience que ce qui me pousse à faire des images aujourd'hui m'habite depuis l'enfance, je ne m'en suis jamais séparé. J'avais la chance à la maison d'avoir beaucoup de livres, d'aller au musée avec mes parents, etc. Les enthousiasmes que j'avais enfant sont toujours les mêmes.

Il y a aussi un souvenir fondateur. Ma grand-mère était peintre, sans talent particulier mais elle avait également une drôle d'activité, elle découpait dans des magazines des images et en faisait des albums pour mon frère, ma sœur et moi, qu'elle nous offrait à chaque Noël. Mais des images complètement sans queue ni tête, je me souviens de cette page avec une machine à écrire, une machine à coudre, à côté d'un bouquet d'iris... on adorait les regarder quand on était enfant ! Je n'ai jamais réussi à voir une quelconque forme de construction dans ses choix, mais c'est précisément ce qui était beau.

• Comment regardes-tu le chemin parcouru depuis ces premières découvertes ?

Je crois que, tout simplement, j'ai toujours eu envie d'apprendre à mieux dessiner et à peindre. J'ai commencé par peindre des paysages, des natures mortes, des trucs assez classiques. Et puis, j'ai fait plein d'expériences, et au bout d'un moment j'ai eu très envie de revenir à la peinture de paysage, ce que j'ai toujours trouvé le plus riche et le plus beau chez les anciens. Beaucoup de mes travaux, dont l'*Aire de jeu*, viennent de l'observations des paysages. Les peintres que j'admire depuis toujours font partie d'une même famille qui engloberait des gens comme Ducros, Vuillard, Corot. C'est une école assez neutre dans la représentation, enfin, ce n'est pas très juste de dire ça pour Vuillard, mais du moins, pour ce qui est de l'interprétation, la schématisation qui se fait discrète. Montrer à travers cette neutralité quelque chose de spécifique. C'est très juste par exemple chez Corot : il a une façon de peindre un peu froide mais qui devient en fait terriblement expressive, elle rend visible de petites choses.

Enzo Mari, *The Big stone Game*, Carrara, 1968

• Pour revenir aux trucs, on sait que Vuillard travaillait parfois à partir de photographies, ce qui avait forcément une incidence sur sa peinture. Et lui aussi a fait des décors pour le théâtre, des affiches...

Il reste très peu de traces de ses décors, mais je crois que cette expérience a été très fertile pour lui, sa technique de peinture à la colle par exemple, il l'avait apprise chez les décorateurs. Il y aurait mille choses à dire dans le rapport de la peinture à l'art de la scène, il y a sans arrêt des aller-retours. Par exemple ces techniques consistant à aligner des plans, on le voit très bien chez Poussin, chez les Hollandais, où l'on a ce qu'on appelle un « repoussoir » : un arbre bouffé par le cadre, ou bien un personnage créant une sorte de premier plan donnant alors une grande profondeur, puis après une succession de plans qui pourraient vraiment être des châssis placés les uns derrière les autres. Aussi, cette technique qui est rarement décrite, l'alternance systématique de plans sombres et de plans clairs, pour accentuer la profondeur, c'est vraiment un truc de théâtre très efficace. Quand on regarde ces paysages classiques en imaginant que ce sont des scènes, ça marche très bien.

Édouard Vuillard, couverture de programme pour *Solness le constructeur*, dont il réalise également la scénographie, 1894

• Même si ce dialogue entre peinture et décor de théâtre existait, ce dernier était tout de même figé, jusqu'à la fin du XIX^e^, dans un registre académique et naturaliste. Pour des gens comme Lugné-Poe et Vuillard avec le Théâtre de l'Œuvre (accompagné d'artistes tels que Bonnard, Steinlein ou Vallotton, qui, je pense, ne te sont pas indifférents), il était alors question de créer des passerelles avec d'autres pratiques, d'autres possibles.

Oui, mais je pense que les décors restaient finalement très illusionnistes, tu regardais dans une boite et tu voyais une salle à manger. Cependant, très peu après arrivent d'autres gens passionnants, comme Gordon Craig, qui ont eu une réaction très salutaire face aux kitcheries qui perduraient depuis trop longtemps, et qui ont proposé des choses très nues, très sculpturales. Cela a ouvert la porte au minimalisme que l'on connaît. Il y a une dizaine d'années, je comprends que l'on ait désiré aller ailleurs. Des gens comme Peduzzi ou Yannis Kokkos ont pendant un moment créé des scènes très dépouillées et puis, ils ont eu envie de choses plus lyriques, plus sensibles… Les tentatives du début du siècle ont aussi donné des choses que j'ai beaucoup regardé et que j'adore, toutes ces machines de scènes, le travail des constructivistes, de Meyerhold... des machines véritablement fabuleuses.

• Tes installations – et *Aire de jeu* le confirme – mettent également en branle des sortes de machines, dont peut s'emparer le public, qui en devient le véritable conducteur.

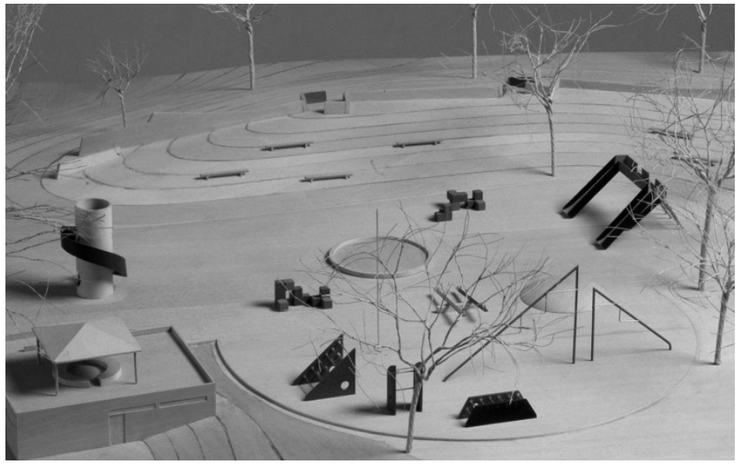
J'ai évoqué les multiples références qui m'ont accompagnées dans la création de cette installation. Mais ma première intuition est venue de l'aire de jeu d'Enzo Mari, *The Big Stone Game*. Quand je l'ai découverte, je me suis dit que l'aire de jeux idéale était là. C'est une scène, le théâtre au degré zéro, un truc dans lequel tu peux apparaître, puis disparaître. Ce serait génial, dans une aire de jeux réelle, d'offrir un vrai cadre de scène, qui n'aurait pas forcément besoin d'avoir un fond, et à côté duquel il y aurait des objets, des praticables, qui seraient une invitation à se mettre en scène. Puis, en avançant, pour toutes sortes de raisons et de hasards, je suis allé vers ce que je propose ici. En particulier, je me suis dis que l'envie de bouger les éléments était irrésistible. Pour le reste, cela fait partie des imprévus que j'évoquais plus tôt, il y a toute sortes de jeux imaginables pour le visiteur : délimiter l'espace, pousser les objets vers le fond ou que sais-je encore… Il y aura sûrement un plaisantin qui les positionnera à l'envers, puis un autre qui les remettra à l'endroit... j'en suis certain et même heureux. C'est très bien comme ça !

Aire de jeu
du 13 juin au 02 août 2013
—
Exposition ayant bénéficié du soutien particulier de la Région Paca, CAC Arts visuels.

« Paysage sculptural ».
Les aires de jeu d'Isamu Noguchi.

Joëlle Zask

Piedmont Park, Atlanta, maquette, 1975-1976



Un jour, à l'occasion de sa restauration en 2009, les habitants d'un quartier d'Atlanta (USA) découvrent que l'aire de jeu que fréquentent assidûment leurs enfants depuis des décennies, et qu'eux-mêmes enfants ils ont pratiquée, est l'œuvre d'un grand sculpteur dont le nom leur est pourtant inconnu, Isamu Noguchi. Elle date de 1975. L'ensemble est peuplé d'agrès de couleurs vives, balançoires, toboggans, cubes empilés, bac à sable, cage à poule, monticules divers. Tout pour glisser, grimper, creuser, explorer. Tout pour plaire à l'amateur d'art aussi : formes inédites composant un tableau vivant, rythmes variables en fonction du point de vue, intégration dans l'environnement, correspondances et disjonctions. L'ensemble motive donc à égalité une approche ludique et une approche esthétique.

Certains se poseront la question : est-ce de l'Art ? Escalades et glissades sont-elles compatibles avec le mode d'existence propre aux sculptures publiques ? Valeurs d'usage, utilité et utilisation peuvent-elles être associées aux valeurs esthétiques ou au contraire les chassent-elles ?

L'œuvre de Noguchi, trop mal connue dans ce domaine de l'aire de jeux qui a enfin de beaux jours devant lui, est une réponse passionnante à ces questions : les sculptures, disait-il, sont achevées par le derrière des enfants qui y glissent, y grimpent, s'y agrippent ; elles sont faites pour cela et par cela. L'aire de jeu est centrale dans son parcours. En 1933, il explique que *Play Mountain*, son premier projet de « jardin de jeu » (*playscape*), est le « noyau » dont ses « idées de la relation entre la sculpture et la terre ont grandi ». À cette occasion, il annonce qu'il concevra l'aire de jeu (*playground*) comme un moyen emblématique de la sculpture et un « paysage pionnier sculptural.[1] » Et il ajoute : « En ce qui concerne la création et l'existence d'une sculpture, la possession individuelle est moins significative que le plaisir public. Ce plaisir est un but en l'absence duquel le sens même de la sculpture devient problématique. Par sculpture, nous entendons ces relations plastiques et spatiales qui définissent un moment d'existence personnelle et illuminent l'environnement de nos aspirations. Cette définition est fondée sur ma connaissance de la sculpture des temples du passé. »

Non seulement le jeu ne ternit pas la valeur d'une œuvre mais il la rehausse et l'actualise. C'est une évidence pour quiconque considère, comme le philosophe John Dewey et les artistes Pollock ou Kaprow qui se situent sur la même ligne, que l'art est une « expérience » ; ce qui signifie, d'une part, que l'art vous arrive en tant que tel par l'intermédiaire de la création d'une situation inédite dont vous êtes le partenaire actif et, d'autre part, que l'art est le produit d'un ensemble d'activités explorant des possibilités réellement existantes. Il y a de l'art quand il y a du jeu : il faut un espace de possibles pour explorer et renouveler. Quand le milieu est rigidifié, l'esprit figé, les conventions écrasantes, la marge de manœuvre de l'individu réduite, l'imagination en berne, les moyens matériels inexistants, rien de ce qui ressemble à de l'art n'advient. Art et jeu (qui ici est aussi éloigné du divertissement qu'une œuvre d'art l'est d'un objet à consommer) ne sont pas antagonistes mais au contraire complémentaires.

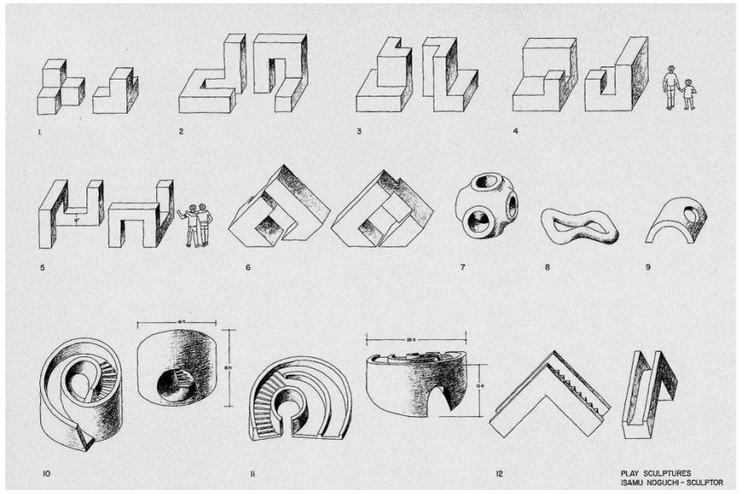
En affirmant le lien entre la sculpture et les jeux, en particulier ceux des enfants qui jouent pour apprendre, grandir et nouer des liens sociaux, Noguchi ne dévoie pas la fonction des œuvres d'art, il affirme que l'art existe à travers des « usages ». Ce n'est pas le mot qu'il emploie. Mais, emprunté à la philosophie de Wittgenstein, « usage » convient bien ici. Il faut d'abord le distinguer de l'*utilisation* qui est déterminée par les règles inhérentes à l'objet, comme dans le cas du mode d'emploi de la machine à laver. La fantaisie n'est pas de mise. Il vous faut simplement suivre la règle docilement et scrupuleusement pour faire fonctionner l'engin dont par ailleurs vous ne connaissez rien. Dans le cas de l'*instrumentalisation*, c'est l'inverse qui se produit. L'utilisateur dicte ses règles à l'objet (il peut ici s'agir d'une chose, d'un animal ou d'un humain) et le soumet à leur pouvoir. Il peut recourir à l'habileté, à la contrainte ou à la violence, au choix. L'important est que l'objet n'existe qu'en rapport avec son plan d'action et ses fins, et qu'il soit donc privé de liberté. Mais dans le cas de l'*usage*, l'usager et l'objet interagissent de manière à poser des règles communes. Ces règles leur permettent de fonctionner de concert et même, si cela leur chante, de fonctionner en indépendance l'un de l'autre tout en profitant des acquis de leur association ponctuelle.

C'est évidemment le cas des enfants qui jouent à inventer des règles ou, plus basiquement encore, de la langue qu'on apprend de son entourage et à l'école : la langue et le sujet parlant s'adaptent l'un à l'autre et se transforment en raison de leur contact mutuel. Ma langue ne me dicte pas plus mon discours que je ne dicte à ma langue mes conditions. Clairement, c'est d'usage qu'il s'agit. La langue dont j'hérite et que j'étudie à l'école forme une réserve de possibles qui, loin de m'enfermer, me constitue comme sujet. Mais libre à moi d'en apprendre une autre, et libre à ma langue, si l'on peut dire, de se métisser d'autres contributions qui rejoindront éventuellement le grand pot commun du dictionnaire de l'académie française.

1- Cité par Leslie McGuire, « Isamu Noguchi's playground designs », *landscapeonline.com*. Voir également *noguchi.org*. Les citations du texte proviennent de ces deux sources. Pour des développements plus importants, voir J. Zask, *Outdoor Art*, La Découverte, 2013.

2- Cité par Leslie McGuire, op. cit.

Play sculptures, dessin, 1970



Il en va de même des sculptures de Noguchi. Elles fabriquent les enfants qui eux-mêmes les fabriquent. Elles existent indépendamment d'eux mais aussi par eux ; à leur tour, ils s'accomplissent à leur contact d'une manière tout à fait singulière. Dans l'usage, il n'y a jamais ni déni ni destruction, ce qui implique qu'aucun usage ne peut épuiser l'objet ou le mettre entre parenthèses. Là réside le jeu qui consiste, on l'aura compris, à faire varier indéfiniment les usages.

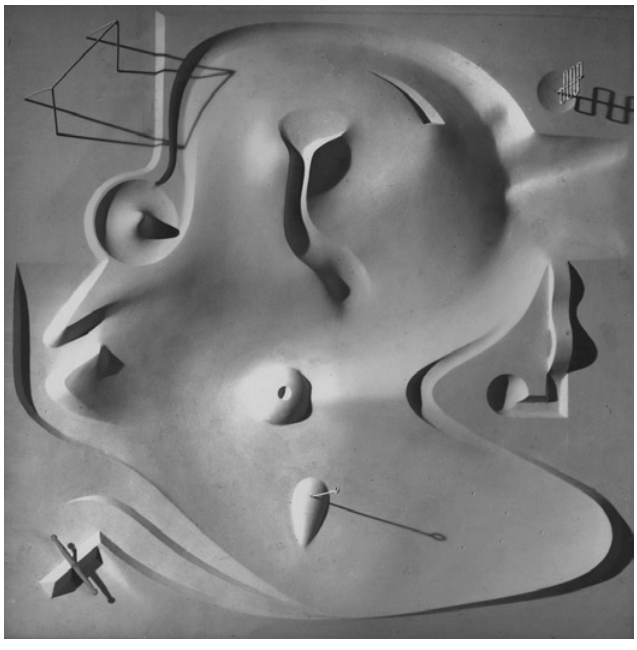
Dans les quelques rares ouvrages consacrés aux aires de jeu, Noguchi est rarement cité. On parle de Pierre Székely qui en a réalisé quelques-unes entre 1958 et 1967, d'Aldo van Eyck qui faisait partie du groupe Cobra et en a réalisé de nombreuses à Amsterdam à partir de 1947, de Richard Dattner et Paul Friedberg, les célèbres théoriciens et architectes de l'aire de jeu moderne, mais guère des *playscapes* de Noguchi, qui, « sculptures d'espace » ont pourtant aussi bien contribué à l'histoire de la sculpture moderne qu'elles ont révolutionné la conception des aires de jeu après guerre.

Sans doute Noguchi est-il arrivé trop tôt. Bien qu'il se soit voué passionnément à la tâche de faire exister celles qu'il imaginait, il n'en a réalisé qu'une seule, celle d'Atlanta en Géorgie. À une échelle beaucoup plus vaste, *Moerenuma Park* qu'il conçoit en 1988 n'a été réalisé qu'après sa mort en 2006 à Sapporo, Hokkaido, Japon. On y trouve une montagne de 62 mètres de haut où les visiteurs skient en hiver, une pyramide en verre, des fontaines, des parcours et plusieurs aires de jeu thématiques pour enfants d'âge varié. Les autres aires que Noguchi a conçues en 1941, puis en 1952, puis encore entre 1961 et 1965, sont restées à l'état de projets. Toutes ont été retoquées par le directeur des Parcs et jardins publics de la ville de New York, le très conservateur Robert Moses, pour des raisons sociales, politiques, esthétiques, tout à la fois. Le modernisme de Noguchi, son intérêt pour l'éducation progressiste, sa défense des libertés, sa critique du capitalisme industriel, son environnementalisme, furent les diverses facettes de sa vision du monde dont la ville de New York n'a pas voulu à l'époque.

Black Slide Mantra, Odori Park, Sapporo

Son premier projet de 1933, *Play Mountain*, est une sorte de *earthwork* bien avant la lettre. Un paysage est sculpté dans le sol, incluant cratères, collines, glissades, abris, bassins. En raison du choix de son implantation et de son échelle par rapport à la taille humaine, il forme un « paysage sculptural ». Les aires de jeu deviennent alors des *playscapes*, jardins de jeu. Le projet du mémorial Adele Levy est en 1961 l'aboutissement de cette démarche. Noguchi y travaille durant cinq ans en collaboration avec l'architecte Louis Kahn, lui aussi passionné par ce projet. Il s'agit d'une aire de loisir pour tous « et non une aire destinée à une activité spécifique. Nous avons tenté d'offrir un paysage (*landscape*) où les enfants de tout âge, leurs parents, leurs grands-parents et les personnes âgées pourraient se sentir bien ensemble.[2] » On y trouve un théâtre, des toboggans géants creusés dans la topographie, une pouponnière, une montagne artificielle, des éléments architecturaux et de jeu permanents, une zone de sable et de galets, des lieux d'escalade, d'autres de repos et de pique-nique, etc. Destiné au parc de Riverside à Manhattan, le jardin, dont il n'existe qu'une maquette, évoque un village précolombien dans un paysage lunaire.

De même que Baudelaire rencontrait « le moderne » dans la rue, c'est-à-dire hors les lieux saturés de conventions et de pratiques normées, hors les intérieurs obstrués d'habitudes où chaque chose occupe une place déterminée, Noguchi le trouve dans les espaces que



Contoured Playground, maquette, 1941

les gens investissent pour se reposer des contraintes de la ville, hors les lieux du travail, de la famille, de l'administration, — dehors, là où existe encore du temps libre et une possibilité de face-à-face avec soi-même et ses proches. De fait, la ville américaine à laquelle il adresse ses aires de jeu est un être double : elle incarne la toute-puissance des « agencies » par rapport auxquelles les décisions individuelles et les relations de face-à-face n'ont plus de poids et, en même temps, elle est indomptable. La ville, parfois camp de détention dont chaque activité est réglée et surveillée, « institution totale » (l'expression est d'Erving Goffman), parfois jungle dangereuse où le droit et la loi se sont tus, est diabolique dans les deux cas.

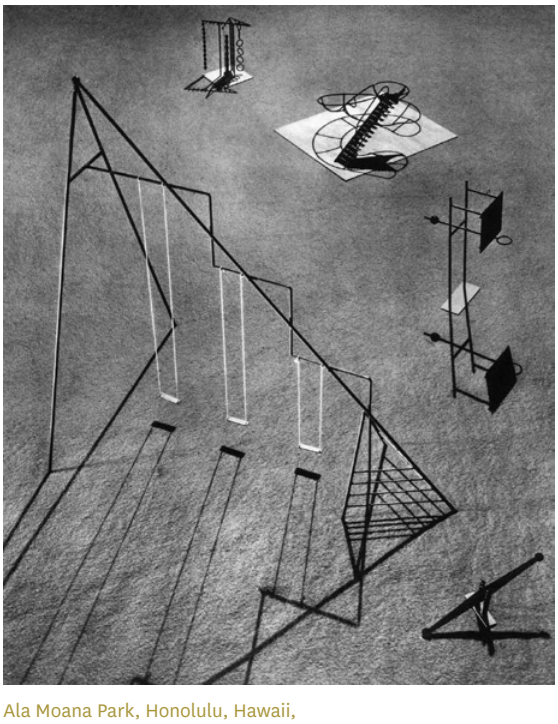
La réponse de Noguchi fut de restituer aux riverains des lieux où ils auraient pu redevenir eux-mêmes et se perfectionner en s'adonnant à leurs passe-temps favoris. Les zones qu'il conçoit fonctionnent comme un substitut du parc naturel en milieu urbain. En 1952, Noguchi parle d'un de ses projets comme d'« une *jungle gym* qui devient un énorme panier encourageant les ascensions les plus complexes tout en prévenant les chutes. Dans d'autres termes, l'aire de jeu ne devrait pas dire à l'enfant quoi faire (se balancer ici, grimper là) ; elle devrait être le lieu d'une exploration sans fin, d'opportunités sans fin de nouveaux jeux. C'est une belle chose, qui appartient au même genre de belles choses que celui que les artistes modernes ont découvert dans le monde moderne. Peut-être est-ce pour cette raison que mon projet a été si férocement attaqué par les promoteurs des ponts à péage. »

Soit dit au passage, « *jungle gym* » en anglais désigne la même chose qu'une expression française dont la connotation est pourtant strictement inverse, la « cage à poule ». Or les aires de jeu de Noguchi sont organisées de manière à supprimer à tous les dispositifs contraignants dont la « cage à poule » est un exemple, au moins sémantiquement, et à les remplacer par des occasions de « jeu libre ». Elles sont à l'auto-apprentissage ce que l'éducation progressiste de l'époque fut à l'école. De même que l'école progressiste eut pour ambition d'intégrer les jeunes dans leur environnement, et non de les y conformer, autoritairement, Noguchi imagina une sculpture permettant d'« intégrer l'art dans la société ».

Malheureusement, les pédagogues n'ont pas été sculpteurs, les sociologues et les architectes n'ont pas été pédagogues et, pour la plupart d'entre eux, les artistes modernes ne se sont pas intéressés aux enfants. Comme le remarque encore en 2005 Susan Solomon, hormis quelques exceptions, les aires de jeu sont restées d'une pauvreté formelle et symbolique atterrante et d'autant plus grande qu'elles ont été soumises à un nombre croissant de normes internationales[3]. Les regrets exprimés par Noguchi sont aussi nos regrets : « Concevoir les aires de jeu comme un paysage sculptural, naturel pour les enfants, n'a jamais été fait. J'ai trouvé très triste que la possibilité d'en réaliser une de a à z ne se soit présentée que très tard. Pourquoi cela ne s'est-il pas passé trente ans plus tôt, au moment où j'en ai eu l'idée ? »

Images des maquettes © The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, NY

Joëlle Zask est philosophe. Elle a publié plusieurs ouvrages qui questionnent les formes démocratiques de la participation et les enjeux politiques des pratiques artistiques contemporaines, parmi lesquels : *Outdoor Art. La sculpture et ses lieux* (La Découverte, 2013), *Participer : Essai sur les formes démocratiques de la participation* (Le Bord de l'eau, 2011) et *Art et démocratie* (Presses universitaires de France, 2003).



Ala Moana Park, Honolulu, Hawaii, maquette, 1940

3– Susan G. Solomon, *American Playgrounds: Revitalizing Community Space*, University Press of New England, 2005.